任天堂ファミリーコンピュータ™ TKS-G4



取扱説明書

ELYSION

エリュシオン

このたびは,「エリュシオン」をお買い上げいただきまして,誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの取扱説明書をよくお読みいただき,正しい使用法でお遊びください。

使用上の注意

●カセットを交換する時は,必ず電源を切ってから抜き差しを行ってください。

●本カセットは2メガロムの精密機器ですので,極

目次



端な温度変化での使用や保管は避けてください。また，強いショックを与えたり，分解は絶対にしないでください。

●端子部を手で触れたり，水でぬらさないでください。

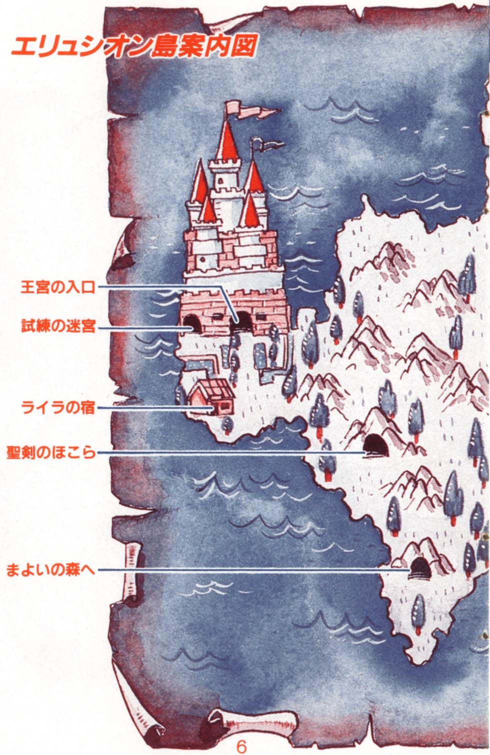
CONTENTS

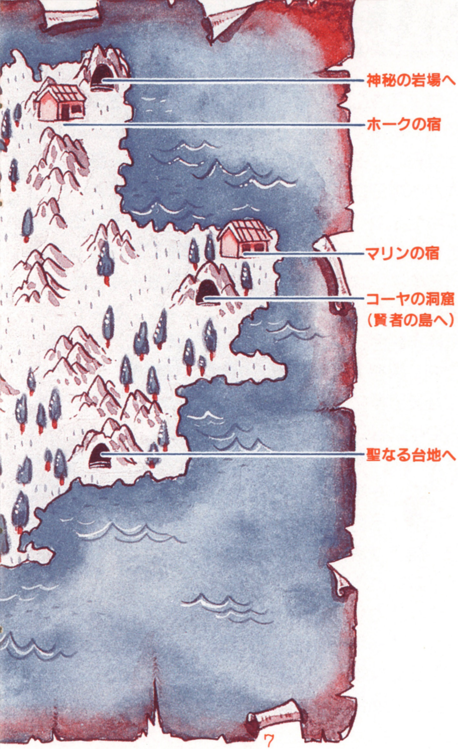
エリュシオンの世界




神秘の岩場
賢者の島
愚者の島
まよいの森
伝説の谷

エリュシオン島案内図




神秘の岩場へ
ホークの宿
マリンの宿
コーヤの洞窟
(賢者の島へ)
聖なる台地へ

エリュシオン・プロローグ

ヴィスカム暦で遠い昔，この世界の生きるものはすべて幸福で平和な日々を送っていた。そんな平和な世界に，ある日魔の手がしのびよった。暗黒の世界から魔王に操られる怪物どもが，思うままに暴力の限りをつくしはじめたのだ。この世界を守る精霊たちも必死に抵抗したが，魔王の敵ではなかった。

そのような状況の時，人々の希望を一身に集めた勇者が現れた。その名はエリュシオン。彼は５つの種族を統合し，反撃を開始した。そして，長い戦いの末，勇者エリュシオンの勇気，知恵と，いつのまにか彼の手にあった聖剣の力によって，魔王の力を石の中に封じ込めることに成功した。

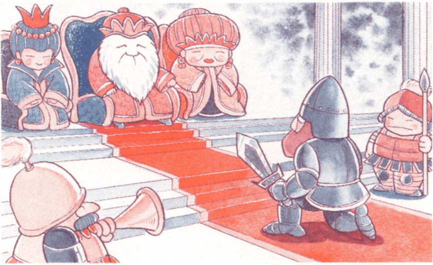
あれから数百年，ようやくこの世界が栄光をとりもどした今，各地で相次いで原因不明の失踪事件が起った。まさかとは思うが，魔王が深い眠りから目を覚まそうとしているのではないだろうか…。

ヴィスカム暦583年10月，現在の王エリュシオン５世は，各地に調査隊を派遣した。しかし各地で行方不明になる人々は増える一方で，それどころか送り出した調査隊の消息もいっこうにつかめなかった。

“まさか”が現実のものとなってきたようだ。

事態を重くみたエリュシオン5世は，考えに考えた末，ある対策を講じた。

「魔王の力を封じ込めるのは，未熟な者ではできぬ。わしの先祖，初代エリュシオン王のような真の勇者でなければな。王宮の地下にある試練場で戦士たちの技量を試し，その合格者にこの国の命運を託そう。」



その試練場でのはじめての合格者は，オクサリス族の老戦士ヤーデルマールであった。早速王は彼を送り出したが，彼からはいっこうに連絡がなかった。業を煮やした王は新たに戦士を募った……。

●ファミリーコンピュータにカセットをセットし，スイッチを入れると，メッセージが表示されます。ここで，Ⓐボタンを押すと，スタート・コンティニュー画面にかわります。

●セレクトボタンで▶を上下させ，ゲームをはじめからする(START)か，あるいはまえの続きからする(CONTINUE)かを選んでください。

●**START：**▶をSTARTに合わせ，スタートボタンを押すと，画面は名前を入力するモード（写真①）にかわります。ここでは✚ボタンで▶を動かして文字を選び，Ⓐボタンでその文字を入力してください。



写真①名前を登録

登録できる名前は４文字までです。文字を訂正する時は，Ⓑボタンを押せば，１文字ずつ取り消せます。入力しおわったらスタートボタンを押してください。種族選択画面（写真②）にきりかわります。

●「エリュシオン」には４人の主人公がいます。４人はそれぞれ能力が全く違います（P.14参照）ので選んだ種族によって攻略法も異なってきます。また，

男種族（ミノス，ヴィスカム）を選んだ時と，女種族（アイレックス，ディオネーア）を選んだ時とでは，背景や登場する敵キャラ，味方キャラもかわってきます。最初に選んだキャラがゲームエンドまでのキャラになるので，慎重に選んでください。種族を✚ボタンで選びⒶボタンを押すと，いよいよ冒険のはじまりです。



写真②種族を選ぶ

●CONTINUE：▶をCONTINUEに合わせ，スタートボタンを押すと，画面が写真③のようにかわり，ミラクルワードを入力するモードになります。ここでは前回ゲームをやめた時に書き写したミラクルワードを入力してください。正しく入力しおわったら▶を「おわり」に合わせてⒶボタンを押すと，タイトル画面が出て，ゲーム再開です。



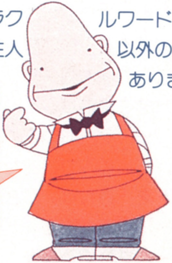
写真③正しく入力しよう

●ゲームをやめるとき：ゲームをやめたいときは，

この世界に何か所かある宿屋に行き，宿屋の主人の教えてくれるミラクルワードを紙に書きうつしてください。（ただし，試練の迷宮の中で勇者の指輪をさがしだして，王様のところへ持って行ったあとでないと，宿屋は開店しません。）

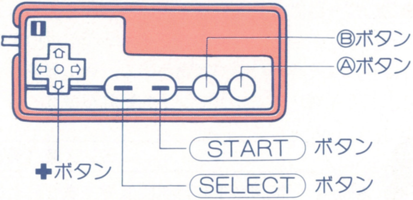
そして，つぎにゲームの続きをやりたいときは，CONTINUEモードにして，そのワードを入力すれば，前と同じ状態（経験値=EX=はそのレベルでの初期値）でゲームを続けることができます。

また，ゲームをやめる時以外でも，宿屋に行ってミラクルワードを聞いておけば，死んだ時に，いちばん最後にそれを聞いたところから，冒険をやり直すことができます。（ミラクルワードを教えてくれるのは，宿屋の主人以外の時もあります。）



宿屋にいらっしゃったときは，必ず奇跡の言葉，ミラクルワードをお聞きくださいまし。

コントローラーの使いかた



✚ボタン

画面中央にいる主人公を上下左右に移動させせます。また，コマンド表示窓(ウインドー)やサブ画面にある▶を上下左右に移動させることができます。

Ⓐボタン

✚ボタンで敵がいる方向へ主人公を向けて，Ⓐボタンを押すと，敵を攻撃できます。飛び道具以外の武器で攻撃するときは，敵に接触させてⒶボタンを押さないとダメージを与えられません。

また，コマンドを決定するときもⒶボタンです。

Ⓑボタン

このボタンを押すと，コマンド表示窓(ウインドー)が表示されます。サブ画面が出ているときにⒷボタンを押すと通常画面に戻ります。

主人公の紹介

●このゲームには主人公が4人います。そのうちのひとりがゲームエンドまでのマイキャラになります。この4人はそれぞれ能力が違うので，選んだキャラによって攻略法やエンディングも異なります。



ミノス族（男）

草原に住む狩猟民族で，戦うことに生きがいをもっている種族です。強靱（きょうじん）な体力を持っていますが，知性は低く魔法は不得意です。得意武器はメイス（棍棒（こんぼう））。「体力」と「最大HP（ヒットポイント）」が他種族よりも秀れているので，多少のダメージは気にせずに、重く威力のある武器を持って，敵を蹴（け）ちらしながら進んでいくとよいでしょう。

アイレックス族（女）



森の中に住む半妖精（ハーフエルフ）。力が弱く，重くて強い武器は持てませんが，魔法を操ることは得意中の得意です。得意武器はスタッフ（木の杖（つえ））。「知性」と「最大MP（マジックポイント）」が他種族よ

りも秀れているので，さまざまな魔法を多用して，敵に立ち向かうとよいでしょう。

ディオネーア族（女）



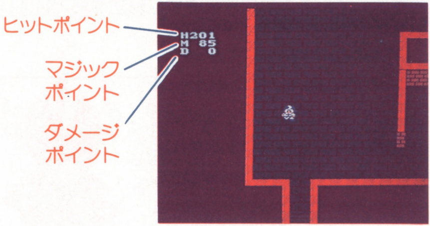
地下に住む民族です。体力，知性は並ですが，感覚が鋭くとても器用な種族です。そのため，飛び道具であるボウ（弓矢）を得意武器としています。また，他種族よりも足が速いのも特徴です。接近戦はさけて，遠くから弓矢で敵を攻撃しながら進んでいくとよいでしょう。

ヴィスカム族（男）



その昔，他の地からエリュシオン島へ来た移住民族。体力，知性とも均整がとれています。初代帝王エリュシオン１世もこの種族だったため，人々からの信望が厚く，ゲーム途中で登場する味方キャラを自在に操れます。得意武器はロッド（金属の杖）。ユニコーンや精霊の助けをうまく借りて戦うとよいでしょう。

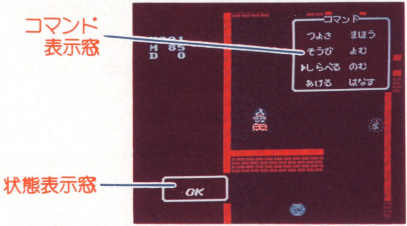
ゲーム画面の説明



●画面左上の「H」の表示は主人公のヒットポイント，「M」はマジックポイント，「D」はダメージポイントを表わしています。ダメージポイントは，相手に与えたものは白色の数字で表示され，相手から受けたダメージは黄色の数字で表示されます。

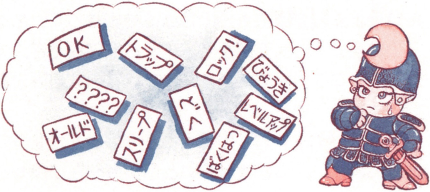
●ヒットポイントが0（ゼロ）になると主人公は死んでしまいます。そして，最後にミラクルワードを聞いたところに戻されて再スタートします。死ぬ前にミラクルワードを一度も聞いていなかったときは，王様の前からゲーム再開です。

●主人公が何のアクションもおこさずに止まっているときは，敵キャラも動きません。つまり，ポーズがかかっている状態になります。

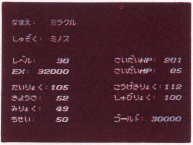


●Ⓑボタンを押してコマンド表示窓（ウインドー）を出したら，✚ボタンであなたのやりたいコマンドを選び，Ⓐボタンを押して実行です。（Ⓑボタンでキャンセルできます。）

●状態表示窓は，宝箱などを「しらべる」のコマンドで調査したときか，あるいは何か起きたときに表示されます。



コマンド「つよさ」



つよさ画面

●主人公の状態や身につけている武器の強さなどが表示されます。「たいりょく」～「こうげきりょく」の各パラメータは，レベルが上がるにつれて，高くなっていきます。上がりかたは種族によって差があります。

なまえ▮▮▮▮▮ゲームの最初に登録した名前が表示されます。

しゅぞく▮▮▮▮▮選択した種族名が表示されます。

レベル▮▮▮▮▮EX（経験値）を増やすことによって，上がっていきます。レベルが上がる時は，状態表示窓に「レベルアップ」と表示されます。

EX▮▮▮▮▮経験値です。敵を倒したり，イベントを経験することによって，得ることができます。

たいりょく▮▮▮▮▮主人公の力強さを表わしています。この数値の2倍まで武器やアイテムを装備でき，4倍まで持つことができます。また，この数値は攻撃力にも影響します。

きようさ▮▮▮▮▮主人公の器用さ，すばしこさを表わしています。この数値が高いと弓矢が自在に操るこ

とができ，速く歩くことができます。

みりょく 主人公のカリスマ性，人々を操る能力を表わしています。この数値が高いと，冒険のとちゅうで仲間になってくれるユニコーン(トライコーン)や精霊たちが，より長い時間出現していっしょに戦ってくれます。

ちせい 主人公の知性や判断力を表わしています。この数値が高くなるにつれて，魔法をおぼえていきます。

さいだいHP そのレベルでの最大HPです。種族によって，かなりの差があります。

さいだいMP そのレベルでの最大MPです。やはり種族によって，かなりの差があります。

こうげきりょく 主人公がその時身につけている武器の攻撃力（「たいりょく」＋武器の強さ）を表わしています。

しゅびりょく 主人公がその時身につけている防具（鎧(よろい)と盾(たて)）の防御力を表わしています。

ゴールド 持っているお金の額です。ちなみに，このゲームでのお金の単位は「エルグ」です。



「そうび」画面

●武器やポーション（薬）などの道具を持ったり，身につけたりします。
選んだ種族やレベルの状況に合わせて，効果的にアイテム類を持ちましょう。

みにつける 実際に身につけて，装備している状態です。持つことのできるアイテムは数で最高18個，重量で主人公の「たいりょく」の4倍までです。そして，身につける（装備できる）アイテムは，重量で主人公の「たいりょく」の2倍までです。また，武器，鎧（よろい），盾（たて）は，いくら重量に余裕があっても，それぞれ一度に1個ずつしか装備できません。

重さに余裕がなくて，そのアイテムを持てない場合は，「これいじょうもてません」と表示されます。

ポーション類は，身につけると飲んだことになり，





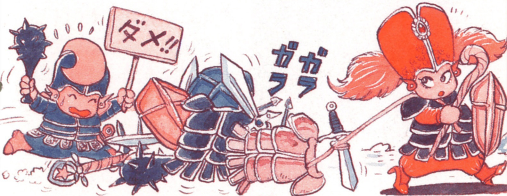
その時点でなくなります。

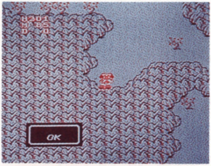
はずす▌▌▌▌▌身につけていた装備をはずす時に使います。

すてる▌▌▌▌▌持っているアイテムを捨てます。装備しているアイテムは，いったん装備をはずさないと捨てることができません。また，冒険上とくに大切な一部のアイテム類は捨てることができません。

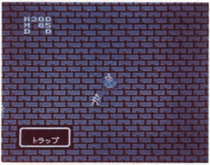
●操作のしかた●

まず，セレクトボタンで，▶印を「みにつける」，「はずす」，「すてる」のどれかに合わせます。つぎに，カーソルキーで設定したいアイテムの位置へ［　］印をもっていって，Ⓐボタンで決定します。装備しているアイテムには〓印がつきます。





「OK」



「トラップ」



「ロック！」

●宝箱や泉などの中には，トラップのものもあります。宝箱を開けたり，泉の水を飲んだりする前に，このコマンドでトラップかどうかを調べる必要があります。調べた結果は，画面左下の状態表示窓に「OK」「トラップ」と表示されます。所定の位置以外の時は「？？？？」と表示されます。

宝箱には，カギのかかっているものがあります。その時は，「ロック！」と表示されます。そのエリアの重要人物と話してからでないとロックは解除されません。

コマンド「あける」

●宝箱やとびらを開ける時に使います。主人公を宝箱やとびらにくっつけてⒶボタンを押します。



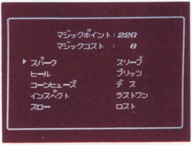
宝箱▮▮▮▮▮宝箱を開けると「アイテムをみつけた！」という画面に変わります。もし，そのアイテムが必要だったら「このアイテムをてにいれますか？」と聞かれた時，「はい」を選択します。ただし，重量オーバーの時は装備しなおしを要求してきますので，そのコマンドに従ってください。

開けた宝箱がトラップの時は，次のいずれかの現象が起こり，主施律がぬけたBGMが流れます。

びょうき◉一定時間攻撃ができなくなる。
どく◉一歩歩くたびにHPが1ずつ減る。
ばくはつ◉いっきに大量のHPが減る。
オールド◉一定時間攻撃力が半分になる。

とびら▮▮▮▮▮このコマンドだけでは，とびらは開きません。カギを見つけて，身につけている必要があります。

コマンド「まほう」



「まほう」画面

●全部で10種類のまほうがあります。カーソルキーでまほうを選んでから，Ⓐボタンを押すと，主人公はまほうをかけます。

●まほうをはやく覚えよう！

最初から知っているまほうは，どの種族も「スパーク」と「ヒール」のみです。「ちせい」のパラメータが上がるにつれて，まほうを覚えていきます。「ちせい」のパラメータは種族によって上がりかたに差があるので，まほうを覚える時期もことなってきます。たとえば，アイレックス族はレベル20ですべてのまほうを覚えますが，ミノス族はレベル34でやっとすべてのまほうを覚えます。

●うまく使いこなそう！

まほうのマジックコストは一定でなく，強いまほうほど高くなります。敵すべてに効果のあるまほうでも，１匹にしか効かない場合や，まほうの効かない敵があります。「ちせい」の数値が上がると，同じまほうでも強い効果を与えられるようになります。

まほうトラの巻

スパーク★画面中の敵すべてに対して，ダメージ（30以上）を与える。

ヒール★主人公のHPを回復(20以上)させせる。

コンヒューズ★一定時間，敵すべてをげんわくさせせる。

インスペクト★画面中の見えない宝箱を発見することができる。

スロー★一定時間，敵すべての動きを遅くさせる。

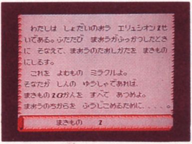
スリープ★一定時間，敵すべてを眠らせる。

ブリッツ★画面中の敵すべてに対して，ダメージ（50以上）を与える。

デス★画面中の敵の一匹を殺す。

ラストワン★画面中の敵すべてのHPを1にしてしまう。

ロスト★画面中の敵すべてを殺してしまう。

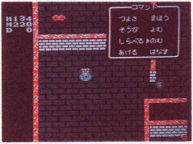


「よむ」画面

よむ▌▌▌▌▌発見した巻物を読む時につかいます。

巻物を見つけたら，「そうび」の画面で身につけてから，このコマンドを選んでⒶボタンを押すと，巻物がスルスルと開いて，内容を読むことができます。

ただし，一度に2巻以上の巻物を読むことはできません。その場合は，「そうび」の画面で巻物を装備しなおす必要があります。



「のむ」画面

のむ▌▌▌▌▌ダンジョン内にある泉の水を飲む時に使います。主人公を泉の中にきちんと入れて下半身が水の中にかくれる位置に合わせてからⒶボタンを押します。

泉には，HP回復，MP回復，レベルアップの3種類があります。冒険を効果的に進めていくには，泉をはやく見つけてHPやMPが0になる前にすばやく飲むことが大切です。

ただし，中にはHPが減ってしまうトラップの泉

もあるので，宝箱と同じように，調べてから飲むほうが安全です。

泉の水を飲む時は，１回飲んで回復するポイントが決まっているので，全面回復するには何回もⒶボタンを押す必要があります。



「はなす」画面

はなす 話しをしたい人に主人公を接触させてⒶボタンを押すと，会話画面に変わって，メッセージが表示されます。会話中に▼印が出たら，Ⓐボタンを押すと，メッセージの続きが表示されます。

味方のキャラクターだけでなく，ちょっと変だな……と感じるキャラクターがいたら，迷わずにこのコマンドで話しかけるとよいでしょう。

また，キャラクターによっては，２回，３回と話しかけると，そのつど別の会話をしてくれる場合もあります。しつこく何回も話しかけて，情報をたくさん教えてもらうのも，冒険を進めていく上で大切なポイントです。

武器・防具の紹介

●より強い敵と戦って勝ちぬくためには，強力な武器と防具（鎧と盾）が必要です。宝箱の中から見つけるか，宿屋で買って「そうび」コマンドで身につけてください。

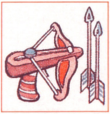
武器



メイス（棍棒）
ミノス族専用の武器です。攻撃力は非常にありますが，重い武器です。7種類あります。



スタッフ（木の杖）
アイレックス族専用の武器です。とっても軽い武器ですが，攻撃力はあまりありません。7種類あります。



ボウ（弓矢）
ディオネーア族専用の飛び道具です。便利ですが，一定回数使うと，飛ばなくなってしまいます。7種類あります。



ロッド（金属の棒）
ヴィスカム族専用の武器です。そう重くもなく，攻撃力もまずまずの武器で，7種類あります。



ソード（剣）
どの種族でも使えますが，攻撃力は低い武器です。とりあえずの武器としては有効です。やはり７種類あります。



ニードル（投針）
攻撃力はほとんどありませんが，ある特定の敵には絶大な威力を発揮します。



聖剣スターブレイド
どの種族でも使える最強の武器です。しかし，ある秘密が…。

防具



鎧
全部で20種類あります。重ね着することはできません。



盾
全部で11種類あり，やはり一度に２つの盾を持つことはできません。

＊武器や防具のつよさは、「そうび」してみて「つよさ」コマンドのそれぞれ「攻撃力」「守備力」でその効力を調べましょう。

●武器・防具の他にも，さまざまなアイテムが宝箱の中に隠されていたり，店で売られたりしています。どれも冒険に必要なものばかりですが，手に入れただけでは効力は発揮しません。必ず「そうび」コマンドの「みにつける」で装備してください。

ポーション



HPが回復するヒールポーション，MPが回復するマジックポーション，HPとMPが全回復するジェットポーションの3種類があります。

リング（指輪）



レベル5まで一気にアップする勇者の指輪，主人公の歩くスピードが速くなるスピードリング，歩いている間にHPが回復していくヒールリングの3種類があります。

巻物



1～10の10巻があります。初代エリュシオン王が魔王を倒した時の模様が記されています。これをみにつけて，「よむ」コマンドを使うと内容がわかります。

キー（鍵）



レッドキー，ブルーキー，シルバーキー，ピンクキーの4種類があります。どの鍵もそのエリアのみに有効なので，用がなくなったら捨ててもかまいません。



キャッツアイ

ある地下迷宮では，これがないと真っ暗で周囲が見えない所があります。



ロープ

これをみにつけていないと，落とし穴に落ちたときに致命的なダメージを受けてしまいます。



金塊（きんかい）

インゴットとジェムストーンの2種類があります。何の役にも立ちませんが，売れば結構いいお金になります。



アムレット

魔法使いの魔力を半分にする力があります。ゲーム後半では有効なアイテムです。

つのぶえ



角笛を吹く（「そうび」コマンドで「みにつける」）と，一定時間ユニコーンが現われて（女種族のときはトライコーン）一緒に戦ってくれます。

水晶玉



水晶玉をみにつけると，精霊が一定時間一緒に戦ってくれます。出現する精霊は男女，エリアによって異なります。
（詳しくはp.39を参照してください。）

フェアリー（妖精）



ある宿屋で籠に入れられた姿で売られています。これを買って「みにつける」と，妖精を救ったことになります。

オカリナ



これをある場所で吹く（「そうび」コマンドで「みにつける」）と，水晶玉のある所まで，妖精が案内してくれます。

ブラックチケット



主人公のレベルが15以上のときに，ブラックソルジャーを倒すと入手できます。これがないとブラックソルジャーマスターの姿が見えません。

妖精の羽根



これをみにつけると，どんなエリアにいても，王宮に戻ってこれる便利なアイテムです。

宝石



リーヴ，マグニ，ノルンの3種類があります。それぞれ「みにつける」と，タイトル画面にはめこまれていきます。

エンディングアイテム



種族によって異なります。それぞれどんなエンディングが待ちうけているのでしょう。

宿屋の紹介

●「エリュシオン」には全部で10軒(けん)の宿屋があります。それぞれが次のような５つの役割をはたしています。(但(ただ)し，勇者の指輪をみつけて王様のところへ持ち帰ったあとでないと，宿屋は開店しません。)

■ギャンブル



勝負は時の運！

❶まず✚ボタンの上下を押してかけ金を決め(1～100)，Ⓐボタンを押します。

❷右のカードが左のカードより高いか低いか，同じかを✚ボタンの上下で選択してから，Ⓐボタンを押します。(Aがいちばん高い数字で，以下K，Q，J，10，9…2という順番です。)

❸右のカードが回転しだしたらタイミングをみはからってⒶボタンを押してください。

❹勝つと，かけ金×かけ率のお金がもうかります。払い戻さないで連続して行なうと，かけ率が倍になり，より多くのお金をもうけることができますが，それをやって負けると，それまで稼(かせ)いだ分がすべてパーになってしまいます。ギャンブルはあくまでも気晴らしです。ほどほどに……。

■アイテムをかう

店によって売っているものが違います。✚ボタンで買いたいものを選んでⒶボタンを押します。見て買いたいものがない場合は，Ⓑボタンでキャンセルできます。



重量オーバー！

重量オーバーや，個数オーバーで買っても持てないとき，お金が足りないときは，上の写真のようにメッセージがでます。よく考えて，本当に必要なものだけ，買うようにしましょう。

■アイテムをうる

冒険の途中，必要がなくなったアイテムを買い値の半分の値段で売ることができます。ただし，その時に身につけているもの（━印のついているもの）や，重要なアイテムは売ることができません。あとでお金がなくなって困ることのないよう，うまく利用してください。



どれを売ろうかな?

■とまる



何が聞けるかな？

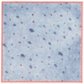
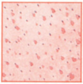
宿屋に泊(と)まるとHPやMPが回復するだけではなく，そのときに，毒におかされていたり病気にかかっていたりしても，通常の状態にもどすことができます。また，宿屋の主人から，冒険のヒントを聞くこともできるのです。宿泊料金は宿屋によって違いますが，たいした額ではないので，こまめに泊まるとよいでしょう。

■ワードをきく

ミラクルワードを教えてもらえます。お金は全(まった)くかかりませんので，宿屋に入ったら，必ずこれを聞いておく癖(くせ)をつけましょう。もちろん，ゲームを途中でやめるときはメモすることを忘れずに！



●男女によって地形のデザインが違いますが，役割は共通です。主な地形をご紹介しましょう。

◀草原・砂地
普通に歩くことができます。





◀木・花・岩
この上は歩くことができません。



◀どうくつ
上にいくと中に入れます。



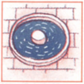
◀宿屋
全部で10軒あります。



◀ワープゾーン
上にのると，ワープします。



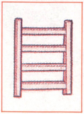
◀階段
他の階に行けます。



◀泉
中に入ると飲むことができます。



◀扉
鍵がないと開けられません。




◀梯子(はしご)
左が上の階に，右が下の階に行く梯子です。梯子にのってⒶボタンを押してください。

●「エリュシオン」には，敵・味方あわせて100種類以上のキャラクターが登場します。ここではとくに特徴のあるいくつかをご紹介しましょう。

味方キャラ

物知り老人



ユニコーンの生態を研究するため，まよいの森の洞窟に住んでいる。

妖精ファンヌ



宝石を隠すために各地を転々としていたが，神秘の岩場の悪徳商人につかまってしまった。

賢者



この国で最も頭のいい人物。今は占い師として生活している。

巫女フレイア



霧の国の巫女。魔王によって，魔王の迷宮のある部屋に閉じ込められている。

伝説の谷に住む，人間に友好的な動物。男種族のときはユニコーン，女種族のときはトライコーンが登場する。その長（おさ）と話しをすると，角笛（つのぶえ）がもらえ，それを身につけると一定時間主人公と一緒に戦ってくれる。(出現時間及び次に出現するまでの時間は，主人公の「みりょく」に比例する。出現場所はまよいの森，伝説の谷，神秘の岩場。）


ユニコーン


トライコーン

■精霊（せいれい）

水晶玉を身につけると，一定時間主人公と一緒に戦ってくれる。男種族のときはアースとファイアー，女種族のときはウォーターとウィンドが出現する。出現場所はアース・ウォーターが賢者の島以降魔王の島まで，ファイアー・ウインドは魔宮のみ。4者それぞれ攻撃方法が違う。


◀アース

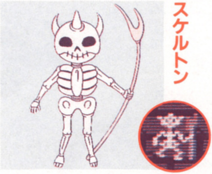

◀ファイアー


◀ウォーター


◀ウィンド

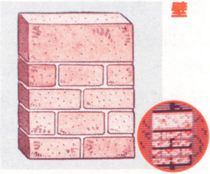
敵キャラ

スケルトン



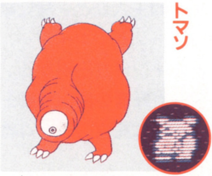
試練の迷宮とまよいの森の洞窟で出現する。中には主人公が近寄るまで動かないものもいる。

壁



試練の迷宮，まよいの森の洞窟，魔宮で登場する。ある武器でないとこいつを倒すことはできない。

トマソ



主人公が接近するとマソマトに変身する怪物。まよいの森，聖なる台地，魔王の迷宮で出現する。

ブラックソルジャー



主人公たちの前半最大のライバル。必ず単独で出現し，主人公と同等以上の力を持っている。しかも，主人公がレベルアップすると，それに合わせてレベルアップするという難敵。

＊敵キャラの半分以上は，男種族の時にしか出現しない敵と，女種族の時にしか出現しない敵に分かれています。以下はそのような敵キャラです。

⬇男種族の時　⬇女種族の時


アジャラカモクレン


ナンジャモンジャ

エリュシオン島で登場する。中には毒を持ったものもいるので要注意。


ベジタロン

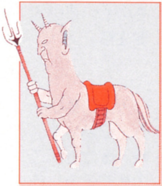

ハナハナ

まよいの森にいる，移動しない敵。敵だが，この地域の道しるべにもなっている。


ハーゲンダック


チャイニーズスティック

神秘の岩場では比較的弱い敵。

⬇男種族の時	⬇女種族の時	
 大首	 ジョカンナ	空中を浮遊しながら，群れをなして主人公を襲う強敵。神秘の岩場で登場する。
 ケンタウロス	 トキノシンボリ	聖なる台地にいる，かなりの強敵。彼らの長は，巻物を隠し持っているので，もしそれらしいモンスターがいたら，話しかけてみるといい。
 魔法使いジッド	 魔法使いファラ	唯一のテレポート型のキャラ。5種類ほどいて，それぞれスパークやスリープなど様々な魔法を使って攻撃してくる。賢者の島などで出現する。

↓男種族の時　↓女種族の時



デビルソン



マジョリン

魔宮3階にすむ。ダメージを受けると，ヒールの魔法で体力を回復する器用な妖怪。



イーグルソルジャー



ソルジェニー

コーヤの洞窟で出現する，戦闘力の強い敵。また，このキャラは，カラーチェンジでブラックソルジャーマスターとしても登場する。



ドクターJ



ドクターB

大魔王ベールに次ぐ強力な敵。こいつを倒しても，あとに残された杖をすぐ消さないと，復活する。Ⓐボタン連射の連続攻撃が必要となる。

冒険のはじまり

●ゲームをスタートさせ，名前の入力と種族の選択が終ると，いよいよ冒険のはじまりです。

物語は，主人公が王の城の前にいるところからはじまります。まず，王宮の中に入って，王と王妃，王女様の話を聞いてください。冒険の目的を教えてくれます。

●話を聞いたら，王宮の入口の左側にある，試練の迷宮の門が開きます。あなたが真の勇者であるかどうかが，ここで試されます。通路に必要最低限の武器，防具が入っている宝箱がありますので，必ずそれらを「そうび」コマンドでみにつけてから，試練の迷宮で敵と戦ってください。

●試練の迷宮は，地下４階建てのダンジョンです。敵は弱い奴ばかりですが，あなたもまだ力不足のはずです。むやみに戦闘をせずに，泉や魔法でHPを回復しながら慎重に進む必要があります。ここでは最低限勇者の指輪さえ見つければいいのですが，そのほかにも，たくさんの宝箱がころがっています。中にはトラップの宝箱もありますので，必ず「しらべる」のコマンドでチェックしてから開けるといいでしょう。

●勇者の指輪をみつけたら，「そうび」コマンドでみにつけてください。あなたがそのときレベル２でもレベル３でも，一気にレベル５に成長するはずです。これを見つけたら，あとは王宮に戻るだけです。（巻物は必ず持ち帰る必要はありませんが，持ち帰ればそれに応じてお金をもらえます。）

●王宮に戻ったら，再び王様たちと話してください。ここではじめてタイトルが画面に現われ，地上のテーマ音楽も変わります。これまでは，ほんの腕だめし。これからが冒険の本編のはじまりです！

●王宮を出たら，まずエリュシオン島のすみずみまで探索する必要があります。しかし，その前に宿屋も開店していますので，そこで買い物やギャンブル，宿泊などをしてもいいでしょう。エリュシオン島には宝箱があちこちに隠されています。３つめの巻物も，その中のどこかにありますよ。

●ある程度力がついたら（レベル10ぐらい），次のエリアに向かいましょう。さあ，あなたの行く手には，どんなトリックが待ちうけているのでしょうか。その謎を解いて魔王を倒し，この世界を救えることのできるのは，あなただけなのです！

●「エリュシオン」はさまざまな謎を解きながら，主人公を成長させていく，ＲＰＧ(ロールプレイングゲーム)です。謎を解くには情報が必要です。人々の話に耳をかたむけたり，宿屋に泊まって主人のメッセージを聞きましょう。そうすれば，次に何をするか，わかってくるはずです。

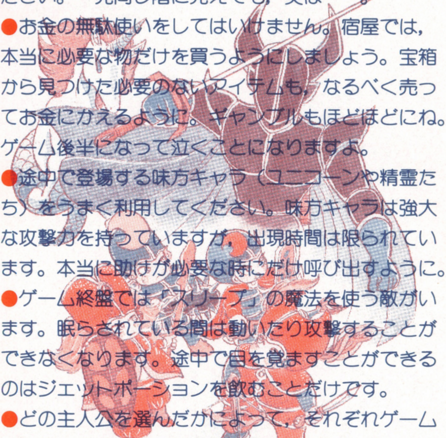
●他のＲＰＧと大きく違うのは，重要な人物と話をしたり，ある行動をとることによって，主人公がレベルアップできることです。敵を倒してもあまり経験値は得られません。むちゃな戦いは禁物です。

●といっても，絶対倒さなければならない敵もいます。ブラックソルジャーは，そういった敵のひとつです。ゲーム前半は，こいつを倒すことに的(まと)を絞ることをおすすめします。強敵ですが，こいつを倒すと，他の敵の何倍もの経験値が手に入ります。

●どうしても敵と戦いたいのなら，なるべく１対１で戦うこと。敵に囲まれると不利です。中には，毒や病気などをもった敵もいますからね。

●ダンジョンにはさまざまなトリックが仕掛けられています。特に老人の洞窟(どうくつ)と生命の洞窟(どうくつ)は，ワープゾーンがたくさんあり，頭を悩ますかもしれません。

まわりの状況をよく見て，ワープゾーンにのってください。一見同じ階に見えても，実は……。



●お金の無駄使いをしてはいけません。宿屋では，本当に必要な物だけを買うようにしましょう。宝箱から見つけた必要のないアイテムも，なるべく売ってお金にかえるように。ギャンブルもほどほどにね。ゲーム後半になって泣くことになりますよ。

●途中で登場する味方キャラ（ユニコーンや精霊たち）をうまく利用してください。味方キャラは強大な攻撃力を持っていますが，出現時間は限られています。本当に助けが必要な時にだけ呼び出すように。

●ゲーム終盤では「スリープ」の魔法を使う敵がいます。眠らされている間は動いたり攻撃することができなくなります。途中で目を覚ますことができるのはジェットポーションを飲むことだけです。

●どの主人公を選んだかによって，それぞれゲームシナリオ，戦いかた，エンディングが違ってきます。「主人公の紹介」の項を参考にして，あなたが選んだ種族の攻略法を，あなた自身で見つけてください。真の勇者に栄光あれ！



東京書籍
東京都文京区本駒込6-14-9

ゲームのヒントにつきましては，お答えできませんのでご了承下さい。